



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Re Application of

Yi-Lin WU

U.S. Patent Application No. 10/029,873

Filed: December 31, 2001

For: PEER-TO-PEER DIGITAL COPYRIGHT MANAGEMENT METHOD AND SYSTEM

:
:
: Confirmation No. 4014
:
: Group Art Unit: 3621
:
: Examiner: JAMES A. REAGAN

TRANSMITTAL OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Sir:

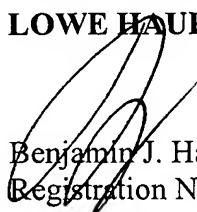
At the time the above application was filed, priority was claimed based on the following application:

Taiwan Application No. 90125724, filed October 17, 2001.

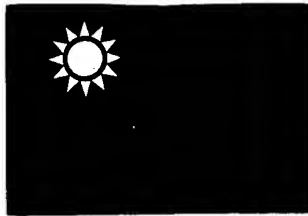
A copy of the priority application is enclosed.

Respectfully submitted,

LOWE HAUPTMAN & BERNER, LLP


Benjamin J. Hauptman
Registration No. 29,310

1700 Diagonal Road, Suite 300
Alexandria, Virginia 22314
(703) 684-1111 - BJH:jk
(703) 518-5499 Facsimile
Date: June 21, 2005



中華民國經濟部智慧財產局

INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE
MINISTRY OF ECONOMIC AFFAIRS
REPUBLIC OF CHINA

茲證明所附文件，係本局存檔中原申請案的副本，正確無訛，
其申請資料如下：

This is to certify that annexed is a true copy from the records of this
office of the application as originally filed which is identified here

申請日：西元 2001 年 10 月 17 日
Application Date

申請案號：090125724
Application No.

申請人：全球數碼科技股份有限公司
Applicant(s)

局長

Director General

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

陳明邦

發文日期：西元 2002 年 1
Issue Date

發文字號：09111000
Serial No.

申請日期	
案 號	
類 別	

A4
C4

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明 名稱	中 文	點對點數位版權管理之方法與系統
	英 文	
二、發明人 創作	姓 名	吳怡霖
	國 籍	中華民國
	住、居所	台北市承德路三段 244 號 2 樓
三、申請人	姓 名 (名稱)	全球數碼科技股份有限公司
	國 籍	中華民國
	住、居所 (事務所)	台北市承德路三段 244 號 2 樓
	代 表 人 姓 名	吳 怡 達

裝

訂

線

四、中文發明摘要（發明之名稱：_____）

點對點數位版權管理之方法與系統

一種點對點數位版權管理之方法與系統，本發明係利用一種點對點(peer-to-peer)對等連結架構的網路型態，其中，每個工作站(workstation)都具有相等的能力與責任。這種型態有別於主從式(client/server)架構，其中某些電腦被任命服務其他的電腦。一般而言，點對點網路比較簡單，它們也不需要等同於主從式網路的龐大執行能力與頻寬，然而卻有難以集中控管的缺點。本發明綜合所有點對點網路平台與主從式架構的優點，除提供一搜尋分享系統，可以點對點快速地分散傳播數位內容之外，更提供一有效的版權管理系統，嚴格控管檔案分享、下載的行為，每一次

英文發明摘要（發明之名稱：_____）

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄）

裝

訂

線

四、中文發明摘要（發明之名稱：

)

的分享下載行為，都確實地由下載者端收取下載數位內容的網路點數或等值貨幣，並在同一交易中依比例拆帳給版權擁有者、提供下載資源與頻寬的被下載者以及平台服務提供者。不但加速數位內容的傳播力，降低消費者的獲得成本，更因本發明而可維護版權擁有者的智慧財產。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄）

裝

英文發明摘要（發明之名稱：

)

訂

線

五、發明說明 ()

發明領域：

本發明係關於一種版權管理之方法與系統，且特別是有關於一種點對點(peer-to-peer)數位版權管理之方法與系統。

發明背景：

隨著數位科技的快速發展，數位資訊時代已經正式的來臨且快速地融入於我們周遭的生活中。不同於以前需要高要求與高成本的資料處理設備，利用數位科技處理資料，可使得資料在傳送、複製以及儲存上，不再有訊號衰減與雜訊摻雜的困擾產生，原始資料可以利用簡單且低成本的方式，無限量確實地複製、傳送與儲存，而不會有資料失真的情形。目前，CD、DVD、MD、數位磁帶、電腦硬碟、以及靜態記憶體等，皆是數位資訊儲存載體的重要類型，而藉由這些資料儲存載體處理數位資料的設備，如數位隨身聽、數位攝影機、影碟機、光碟機、光碟燒錄機、手機、個人電腦以及由個人電腦所衍生的各項數位式設備等，更由於技術的進步與價格的降低，迅速普及於全世界日常生活中。

由於數位設備與數位載體價格低廉，且具有資料處理

五、發明說明()

不易失真的優點，目前，隨著無線通訊以及網路科技的發達，任何人、在任何地點、用任何數位設備，已可 24 小時全天候隨時任意的與任一個端點溝通，彼此傳送分享數位化的資料、音樂、電子書、影片、圖片以及卡通等數位檔案，漸漸地形成了一種數位資料的傳播方式。此種連結方式即所謂 peer to peer 點對點對等網路連結。

雖然，這種 peer to peer 的資料傳播方式非常便利與低廉，且使得資料能夠分散快速傳播，甚至可以達到全球同步的境界；可惜的是，由於點對點對等網路連結不像 Client/Server 主從式網路連結般容易進行中央控管機制，旋即造成數位化的智慧財產，非常快速的被非法大量複製以及非法使用，不但造成智慧創作者的權利傷害，更使得智慧創作者失去進一步創作的動力與意願。

原來，傳統創作的傳播方式，是透過內容產業一層一層間接的傳銷與包裝，才得以逐漸將創作內容展現在消費者面前，這一層一層通路與行銷成本，使得創作產品價格不斷提高，最終還是需要消費者來分擔與支持。隨著數位科技的發達，非法廠商與個人消費者只要利用低廉的數位資料處理設備與數位資料載體，即可大量低成本的複製原創內容，在不需負擔創作成本與行銷成本之下，消費者獲得成本相對較低，使得創作盜版的情形也就越來越普

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 ()

遍，目前，不但嚴重衝擊到相關內容產業與創作者的利益，更已於世界各國引起各式各樣的法律訴訟與輿論討論，影響非常深遠。

一些內容產業的業者紛紛投資建立專屬網站，提供消費者上網消費，合法下載的管道，希望藉此能夠節省通路、行銷上的成本，以提升原版創作的價格競爭力，然而，由於缺乏有效的數位創作版權管理機制，業者在無法完全控管數位檔案、擔心反而成為非法流通的濫觴下，普遍仍存著躊躇不前的現象，多以一些非主流的產品，測試市場及消費者的習性為主，相對較難以獲得消費者的認同。

而且，由於音樂、圖書出版、電影、卡通、漫畫等數位產品，多為多媒體的檔案格式，每一種創作轉換為數位檔案後，其檔案大小都非常可觀，利用此種 Client/Server 的網路連結架構，將數位創作放在專屬網站上供應消費者下載，不但網站設備成本極高，且永遠難以滿足消費者在頻寬上的需求，多媒體傳輸的網路頻寬，無論租用或設置成本都非常高昂。因此，許多內容產業或多媒體產業在成本高昂，無法獲利的預期下，都無法建立自有、專屬的網站銷售數位創作，只能沿用傳統通路、行銷模式，遲遲無法降低成本。

五、發明說明()

綜上所述，創作人與消費者距離太遙遠，經過內容產業在通路、行銷上一層一層的附加成本，使得消費者的獲得成本高昂，迫使消費者轉以低廉的數位資料處理設備與載體，非法複製獲得數位化的智慧創作。隨著盜版使用的普遍，不但衝擊到創作人與內容產業的利益，更進一步影響創作人的創作意願與內容產業的投資意願。另一方面，內容產業在缺乏數位版權的管理機制下，並不敢貿然建立專屬網站提供消費者合法下載，在 Client/Server 的高成本與高頻寬要求下，使得專屬網站直銷仍然無法降低原版創作的傳播成本，原版創作的價格競爭力因此陷入困境，無法進一步提升。亟需一套低頻寬需求的版權管理系統來解決當前數位產業上的瓶頸。

發明目的及概述：

鑒於上述之發明背景中現存的問題，本發明的目的即是解決原版數位創作在複製與傳播上的版權控管問題。其中，本發明的一目的是結合相關電腦設備，提供一種版權控管機制，使得原版創作的下載與傳播能夠有效地控管，讓創作人能夠收取到創作應得的收益，進一步地，更包含制止盜版創作非法傳播的機制。

本發明的另一目的，係提供一種傳播多媒體檔案的有

五、發明說明()

效方式，以避免多媒體創作檔案傳播頻寬上的瓶頸，在保有版權控管的機制下，實現即時、容錯性的檔案傳播目的。其中，尤其可以解決熱門創作檔案下載頻寬壅塞的問題。

進一步地，本發明再有一目的，係提供一種低成本的創作傳播平台，讓任何創作人的任何創作，都可以在此平台上發表而不需考慮經濟規模或商業性的問題，而且仍然保有版權控管以及快速傳播的優點。

根據以上所述之目的，本發明發展一點對點數位版權管理系統，首先提供一版權管理系統，安裝於版權擁有者的數位處理設備上；利用該版權管理系統與該數位處理設備的運算能力，將數位創作檔案演算產生檔案指紋；利用該版權管理系統與數位處理設備的網路連結能力，連結上平台服務提供者所提供之版權資料庫；註冊上架時，至少上傳該版權擁有者的會員帳號、檔案指紋、數位創作檔案的檔名與定價資訊至該版權資料庫；

另外，各提供一搜尋分享系統，安裝於被下載者與消費者之數位處理設備上；於數位處理設備中劃分一資料分享區，存放欲分享下載的數位創作檔案；利用該搜尋分享系統與數位處理設備的運算能力，將數位創作檔案，一一演算產生各自的檔案指紋；於搜尋分享系統啟動時，至少

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 ()

上傳被下載者的會員帳號、檔案指紋、與數位創作檔案的檔名至版權資料庫內，並與上述版權擁有者註冊上架之資料比對合併，形成檔案、版權擁有者與提供下載服務之被下載者三者之即時對應資料庫；欲下載之消費者利用搜尋分享系統與數位處理設備的網路連結能力，連結至該版權資料庫；並至少上傳搜尋數位創作檔案之一關鍵字；版權資料庫查詢完成後，即傳回版權資料庫中符合該關鍵字之搜尋結果清單，讓該消費者點選下載來源；利用消費者與被下載者之搜尋分享系統與數位處理設備之網路連結能力，建立點對點對等網路連結，並開始下載數位創作檔案；下載完成後，在同一交易中隨即扣除該消費者在版權資料庫中之網路點數，並依比例將該網路點數分配增加至版權擁有者、被下載者與平台服務提供者的會員帳戶中。

進一步的，本發明提供版權回收與版權鎖定之架構。在版權回收方面，係利用上述版權管理系統之下架功能，版權擁有者可以撤回先前已註冊上架之數位創作檔案，停止進一步的檔案分享流通；在版權鎖定方面，係利用一鎖定資料表(block table)記載所有欲排除流通之數位檔案指紋，當搜尋分享系統被啟動用於搜尋、分享與下載前，即先比對此鎖定資料表，以禁止未獲創作者或版權所有者同意之數位創作檔案流通。

五、發明說明 ()

圖式簡單說明：

本發明的較佳實施例將於往後之說明文字中輔以下列圖形做更詳細的闡述，其中：

第 1 圖係繪示本發明點對點數位版權系統實施例之示意流程圖；

第 2 圖係第 1 圖中，版權擁有者將數位創作檔案註冊上架、下架方式的詳述，係繪示版權擁有者與平台服務提供者的互動架構示意圖；

第 3 圖係繪示有興趣的消費者如何搜尋數位創作檔案的方式，呈現出消費者與平台服務提供者的互動架構示意圖；

第 4 圖係繪示本發明消費者在搜尋到欲購買的檔案後，進一步的下載方式，係消費者、被下載者、與平台服務提供者的互動架構示意圖；及

第 5 圖係繪示本發明數位版權管理系統之網路點數拆帳管理架構示意圖。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝
訂
線

五、發明說明 ()

圖號對照說明：

- | | |
|------------------------------|--------------|
| 2200 版權擁有者 | 2100 平台服務提供者 |
| 2110 程式庫 | 2120 資料庫 |
| 2210 下載一版權管理系統安裝的步驟 | |
| 2220 註冊登錄數位創作檔案的步驟 | |
| 2300 消費者 | |
| 2310 下載一搜尋分享系統安裝的步驟 | |
| 2320 送出關鍵字搜尋數位創作檔案的步驟 | |
| 2330 篩選即時數位創作檔案擁有者的步驟 | |
| 2400 被下載者 | |
| 2410 透過分享功能上傳所有欲分享的檔案資料到資料庫中 | |
| 2420 透過搜尋分享系統的搜尋功能在資料庫中搜尋的步驟 | |
| 2430 利用搜尋分享系統選擇某被下載者下載檔案的步驟 | |
| 2510 扣除消費者下載檔案所需網路點數的步驟 | |
| 2520 依比例劃分網路點數給平台服務提供者的步驟 | |
| 2530 依比例劃分網路點數給被下載者的步驟 | |
| 2540 依比例劃分網路點數給版權擁有者的步驟 | |

發明詳細說明：

本發明揭露一種點對點數位版權管理之方法與系統。
為了使本發明之敘述更加詳細與完備，請參照下列描述並

五、發明說明()

請配合參考隨附的各式圖解。

請參閱第 1 圖，第 1 圖係繪示本發明點對點數位版權系統實施例之示意流程圖。在此流程圖中，呈現出數位創作經由版權擁有者 2200 註冊發表；提供搜尋、下載以及分享傳播；以及網路點數費用分配的步驟。首先版權擁有者 2200 將其數位創作的檔案註冊上架，以吸引有興趣的消費者；有興趣的消費者若欲購買，即成為下載者，利用點對點等連接方式從版權擁有者 2200 或平台服務提供者 2100 下載該數位檔案；待檔案下載完成時，下載者將被扣除適當的網路點數，並由系統將點數分配給被下載者、平台服務提供者 2100 以及版權擁有者 2200。

第 2 圖係第 1 圖中，版權擁有者 2200 將數位創作檔案註冊上架、下架方式的詳述，其中，第 2 圖係繪示版權擁有者 2200 與平台服務提供者 2100 的互動架構圖。首先，版權擁有者 2200 先利用電腦或相關網路設備連結至平台服務提供者 2100；版權擁有者 2200 第一次必須從平台服務提供者 2100 的程式庫 2110 中下載一版權管理系統（步驟 2210）安裝；安裝完成後，版權擁有者 2200 即可利用該版權管理系統，將數位創作檔案註冊登錄到平台服務提供者 2100 的資料庫 2120（即步驟 2220）中，提供有興趣的消費者瀏覽搜尋，並進一步的下載使用。

五、發明說明 ()

MD5 (message-digest) 是一種訊息濃縮的演算法，MD5 可接受任意長度字串的輸入，針對此一輸入的字串，產生一組 128-bit 的指紋，在理論上，不可能找到兩組不相同的輸入字串，會得到相同輸出的指紋。利用此類型的演算法，上述版本管理系統，先利用電腦等相關的計算器，將版權擁有者 2200 欲上架的數位創作檔案，轉換產生一組檔案指紋，再與版權擁有者 2200 利用版權管理系統所設定的帳號、密碼、檔名、檔案本身以及定價一同上傳至平台服務提供者 2100 的資料庫 2120 中註冊，以備提供資料搜尋功能。如此，即完成了數位創作檔案的註冊上架步驟。

另一方面，第 3 圖詳細繪示有興趣的消費者如何搜尋數位創作檔案的方式。其中，第 3 圖繪示一消費者 2300 利用網際網路或其他類型網路連結方式，連結平台服務提供者 2100；連結後，第一次必須從平台服務提供者 2100 的程式庫 2110 中，下載一搜尋分享系統（步驟 2310）安裝，待安裝完成，消費者 2300 即可利用此搜尋分享系統，連上平台服務提供者 2100 的資料庫 2120，利用電腦或相關的網路終端設備送出搜尋關鍵字（keyword）到資料庫 2120 中，由資料庫 2120 搜尋想要購買的數位創作檔案（步驟 2320）。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明()

此套搜尋分享系統，會在剛啟動時將消費者 2300 願意分享的數位檔案資料，一一利用類似 MD5 演算法的方式演算出檔案指紋，再一一上傳至平台服務提供者 2100 的資料庫 2120 中比對合併，使得資料庫 2120 中，隨時儲存著最新的版權擁有者以及檔案擁有者的對應資訊，消費者 2300 即可透過此搜尋分享系統的搜尋功能與網路連結系統，連結到資料庫 2120 中，篩選獲得此資料庫 2120 內數位創作檔案即時的擁有者資料（步驟 2330），以及進一步下載檔案的資訊。

請參考第 4 圖，第 4 圖係繪示本發明消費者 2300 在搜尋到欲購買的檔案後，進一步的下載方式。在第 4 圖中，檔案擁有者扮演被下載者 2400，其可以是版權擁有者 2200 本身、平台服務提供者 2100，或曾購買下載檔案而願意分享提供其他消費者 2300 下載的前消費者 2300 之一，在步驟 2410 中，被下載者 2400 由於在啟動上述搜尋分享系統時，已經透過分享功能上傳所有欲分享的檔案資料到資料庫 2120 中；其他消費者 2300 則於步驟 2420 中，透過該搜尋分享系統的搜尋功能在資料庫 2120 搜尋，並獲得擁有目的檔案的被下載者清單；由於消費者 2300 利用該搜尋分享系統選擇由某被下載者 2400 下載購買該檔案，步驟 2430，所以，該消費者 2300 成為下載者，其網路設備受到搜尋分享系統的驅動，隨即以點對點對等連結方式連結該被下載

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝
訂
線

五、發明說明()

者 2400 端的設備，兩端連結成功後，檔案即由被下載者 2400 端的搜尋分享系統，複製傳送到消費者 2300 的搜尋分享系統中，而不需使用平台服務提供者 2100 的任何頻寬與系統資源。另外，該下載者也就是該消費者 2300 可以利用電腦或其他檔案處理設備，進一步地處理並使用該下載下來的數位創作檔案；也可以將該檔案留在搜尋分享系統的股份功能中，轉換為被下載者 2400 的角色，提供其他消費者 2300 的搜尋與下載。

需注意的是，當下載者下載數位創作檔案成功時，下載者即需付出適當的網路點數（以於日後轉換為實質貨幣或物品），分別支付給被下載者 2400、平台服務提供者 2100 與版權擁有者 2200。請參閱第 5 圖，第 5 圖即是此項拆帳管理系統之架構示意圖。消費者 2300 為下載者，其所安裝的上述搜尋分享系統，將不斷利用電腦等計算器檢測下載行為，一旦數位創作檔案完整下載成功，則此系統將利用網路連結平台服務提供者 2100，並發送訊號至平台服務提供者 2100 所提供的資料庫 2120，以在資料庫 2120 中扣除消費者 2300 下載檔案所需的網路點數（步驟 2510），系統程式與資料庫在此同一交易（Transaction）中，會將等值的網路點數依比例劃分增加到平台服務提供者 2100（步驟 2520）、版權擁有者 2200（步驟 2540）以及提供檔案下載資源與頻寬的被下載者 2400（步驟 2530）於資料庫

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝
訂
線

五、發明說明()

2120 中的點數紀錄。若消費者 2300 下載檔案時遭遇失敗，該搜尋分享系統將嘗試著與被下載者 2400 重新建立點對點對等網路連結，以續傳檔案，直到完整下載成功，才會於資料庫 2120 中進行網路點數轉移拆帳的交易。

另一方面，請再次參閱第 2 圖。若版權擁有者 2200 希望將資料庫 2120 中某一個已註冊的數位檔案下架（取消註冊），以停止網路上繼續下載分享其數位創作檔案。則版權擁有者 2200 可以隨時利用此版權管理系統，透過電腦或類似的計算器連結上平台服務提供者 2100 的資料庫 2120，將該筆數位檔案與檔案指紋標註為鎖定（lock），使得安裝了搜尋分享系統的任何消費者 2300 都無法搜尋、下載以及分享該數位檔案，即使檔名被改掉，由於本發明係利用電腦或計算器隨時比對檔案指紋，所以檔案指紋相同，檔名不同的數位檔案亦可被識別出而予以鎖定。

進一步的，更可以在資料庫 2120 中設計一份資料庫表格（Table），表格內記錄一些需要被鎖定的數位檔案指紋以及其相關的檔案資料。設計讓任何搜尋分享系統在搜尋、分享、下載時都先比對排除這張表格上的檔案指紋清單。如此，即使是尚未註冊上架的數位內容，亦可以有效地被保護，在未獲創作者或版權所有者解開鎖定前，本發明完全避免未來數位內容被非法傳播的可能。

五、發明說明()

綜上所述，本發明至少具有下列特點：

1. 本發明係利用電腦或相關類型網路，達成結合搜尋分享系統與版權管理系統所構成的數位內容版權管理架構。
2. 本發明有效提供一種版權管理系統，以解決數位網路時代非法分享、下載智慧創作的版權問題；進一步的，本發明利用 MD5 相關之運算機制，以檔案指紋嚴格比對控管數位創作版權。
3. 本發明提供個人創作者簡易、低成本的數位創作發表平台，不但解決了傳統智慧創作在通路、行銷上過高的成本，使得消費者的獲得成本大幅降低；更由於擁有版權控管機制，使得創作者與數位內容產業的權益得以確保。
4. 本發明中的搜尋分享系統，充分利用點對點對等網路連結的優點，使得數位內容可以快速的傳播與銷售，而不需版權擁有者或平台服務耗費大量成本與頻寬。
5. 本發明使得數位檔案被下載者亦享受到分享頻寬資源的益處，將促使被下載者更積極地代為廣告，以及加強提供下載的能力。

如熟悉此技術之人員所瞭解的，以上所述僅為本發明

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝
訂
線

五、發明說明()

之較佳實施例而已，並非用以限定本發明之申請專利範圍；凡其它未脫離本發明所揭示之精神下所完成之等效改變或修飾，均應包含在下述之申請專利範圍內。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝
訂
線

六、申請專利範圍

1. 一種點對點數位版權管理之方法，該方法至少包含下列步驟：

提供一版權管理系統，安裝於一第一數位處理設備上；

利用該版權管理系統與該第一數位處理設備的運算能力，一版權擁有人可以將一數位創作檔案，演算產生一檔案指紋；

利用該版權管理系統與該第一數位處理設備的網路連結能力，連結該版權管理系統與一平台服務提供者的一版權資料庫；

至少上傳該版權擁有一第一會員帳號、該檔案指紋、該數位創作檔案的檔名與一定價至該版權資料庫註冊上架；

提供一第一搜尋分享系統，安裝於一被下載者的一第二數位處理設備上；

劃分一資料分享區於該被下載者的該第二數位處理設備中，使得該被下載者可以將欲分享下載的複數個數位創作檔案存放於該資料分享區；

利用該第一搜尋分享系統與第二數位處理設備的運算能力，將該些數位創作檔案，一一演算產生該些數位創作檔案各自的檔案指紋；

至少上傳該被下載者的一第二會員帳號、該些數位創作檔案各自的檔案指紋、與該些數位創作檔案的

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝
訂
線

六、申請專利範圍

檔名至該版權資料庫與該版權資料庫內由該版權擁有者註冊上架的資料比對合併；

提供一第二搜尋分享系統，安裝於一消費者的一第三數位處理設備上；

利用該第二搜尋分享系統與該第三數位處理設備的網路連結能力，連結該第二搜尋分享系統至該平台服務提供者的該版權資料庫；

至少上傳該消費者所欲搜尋數位創作檔案之一關鍵字；

傳回該版權資料庫中符合該關鍵字之一搜尋結果清單至該第二搜尋分享系統，讓該消費者選擇欲下載該數位創作檔案的來源；

利用該第二搜尋分享系統與該第三數位處理設備以及該第一搜尋分享系統與該第二數位處理設備的網路連結能力，連結該第二搜尋分享系統與該第一搜尋分享系統，建立點對點對等網路連結，並由第一搜尋分享系統下載該數位創作檔案至該第二搜尋分享系統；及

扣除該消費者在該版權資料庫中的網路點數，並依比例分別增加至該版權擁有者、該被下載者與該平台服務提供者的會員帳戶中。

2. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方

六、申請專利範圍

法，其中該版權管理系統，僅需於第一次安裝，後續即可隨時啟動使用。

3. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該第一數位處理設備、該第二數位處理設備與該第三數位處理設備，至少包含電腦。
4. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該檔案指紋至少包含利用 MD5 演算法所演算出之字串。
5. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該版權管理系統至少包含實作電腦軟體系統的方式。
6. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該些網路連結能力至少包含網際網路之連結能力。
7. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該些數位創作檔案至少包含電腦檔案。
8. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝
訂
線

六、申請專利範圍

法，其中該第一會員帳號係該版權擁有者與該平台服務提供者所約定之專屬帳號，以標註註冊上架之該些數位創作檔案的版權來源。

9. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該定價係由該版權擁有者所訂定。
10. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該第一搜尋分享系統與該第二搜尋分享系統係相同之系統，且至少包含以實作電腦軟體系統的方式所構成。
11. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該平台服務提供者至少包含以網站中心的方式服務。
12. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該資料分享區至少包含電腦檔案資料夾。
13. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該被下載者所分享的該些數位創作檔案，係比對每一個該些檔案指紋與該版權資料庫中註冊的指紋資料所辨別。

六、申請專利範圍

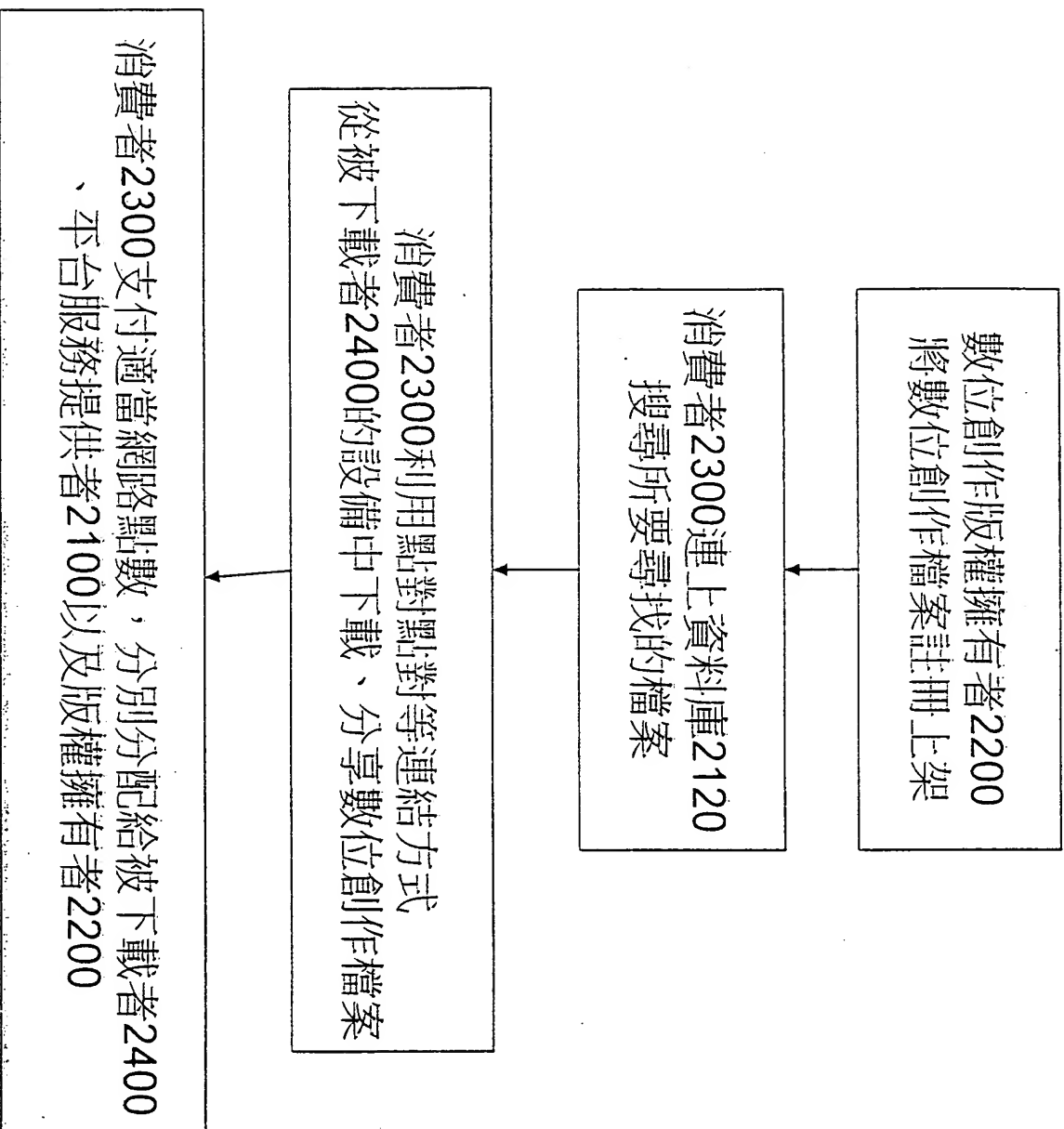
14. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該搜尋結果清單係一種符合該消費者所上傳該關鍵字之資料庫篩選結果，該結果提供該第二搜尋分享系統連結即時擁有符合條件數位創作檔案的該些被下載者之該第一搜尋分享系統的能力，且同時進行下載。
15. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，其中該網路點數係網路交易的代幣，至少包含能向該平台服務提供者兌換成實質貨幣的價值效力。
16. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，進一步包括提供一註冊下架的步驟，該版權擁有者可以利用該版權管理系統收回版權，以停止先前註冊上架流通之該數位創作檔案繼續被分享與下載。
17. 如申請專利範圍第1項所述之點對點數位版權管理之方法，進一步包括一鎖定數位檔案流通之步驟，提供一鎖定資料表，登錄所有欲排除流通之數位檔案指紋，以供應該些搜尋分享系統於啟動搜尋、分享與下載前預先比對，禁止被鎖定的檔案在未獲創作者或版權所有者解開鎖定前流通。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

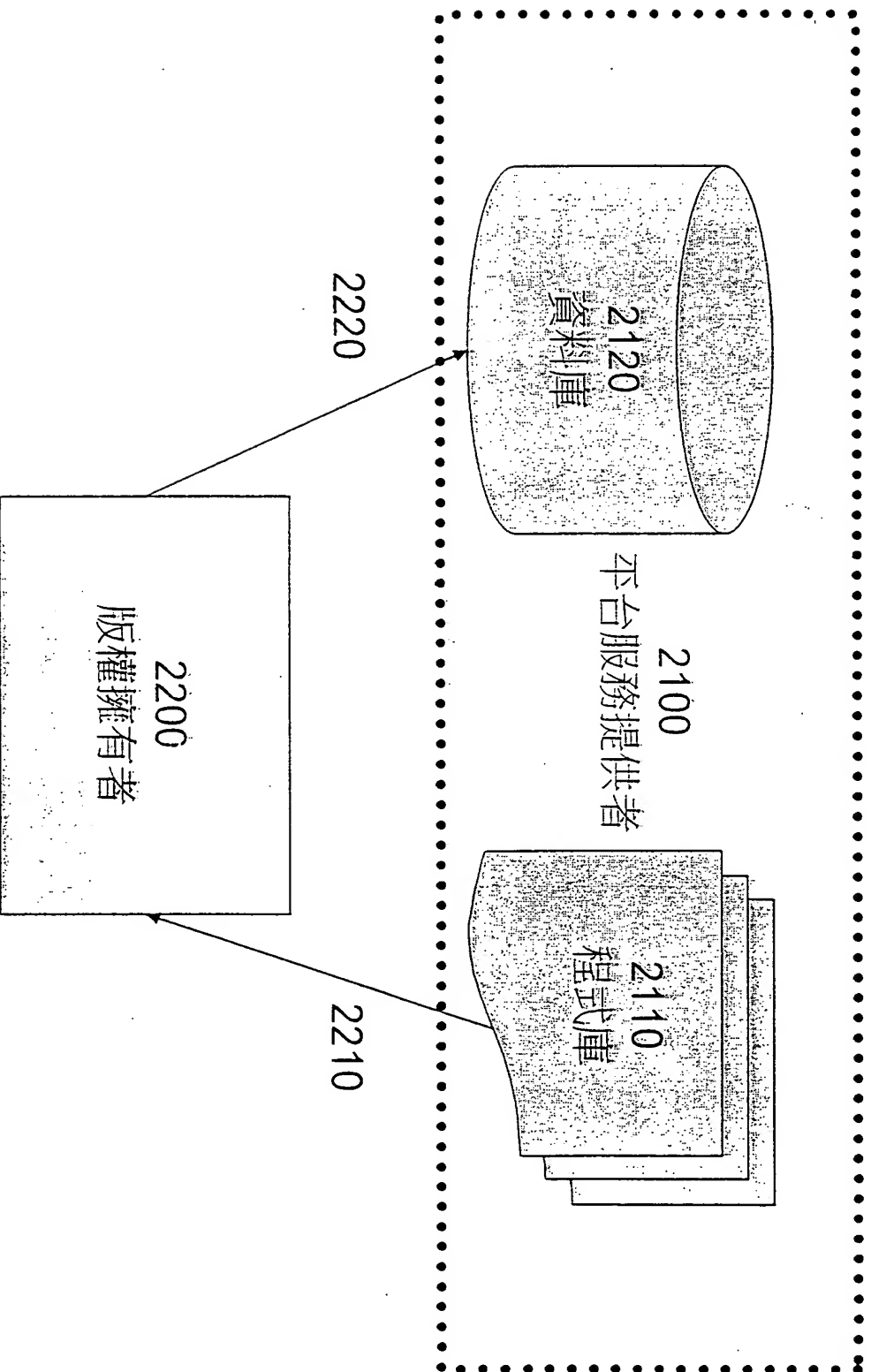
裝

訂

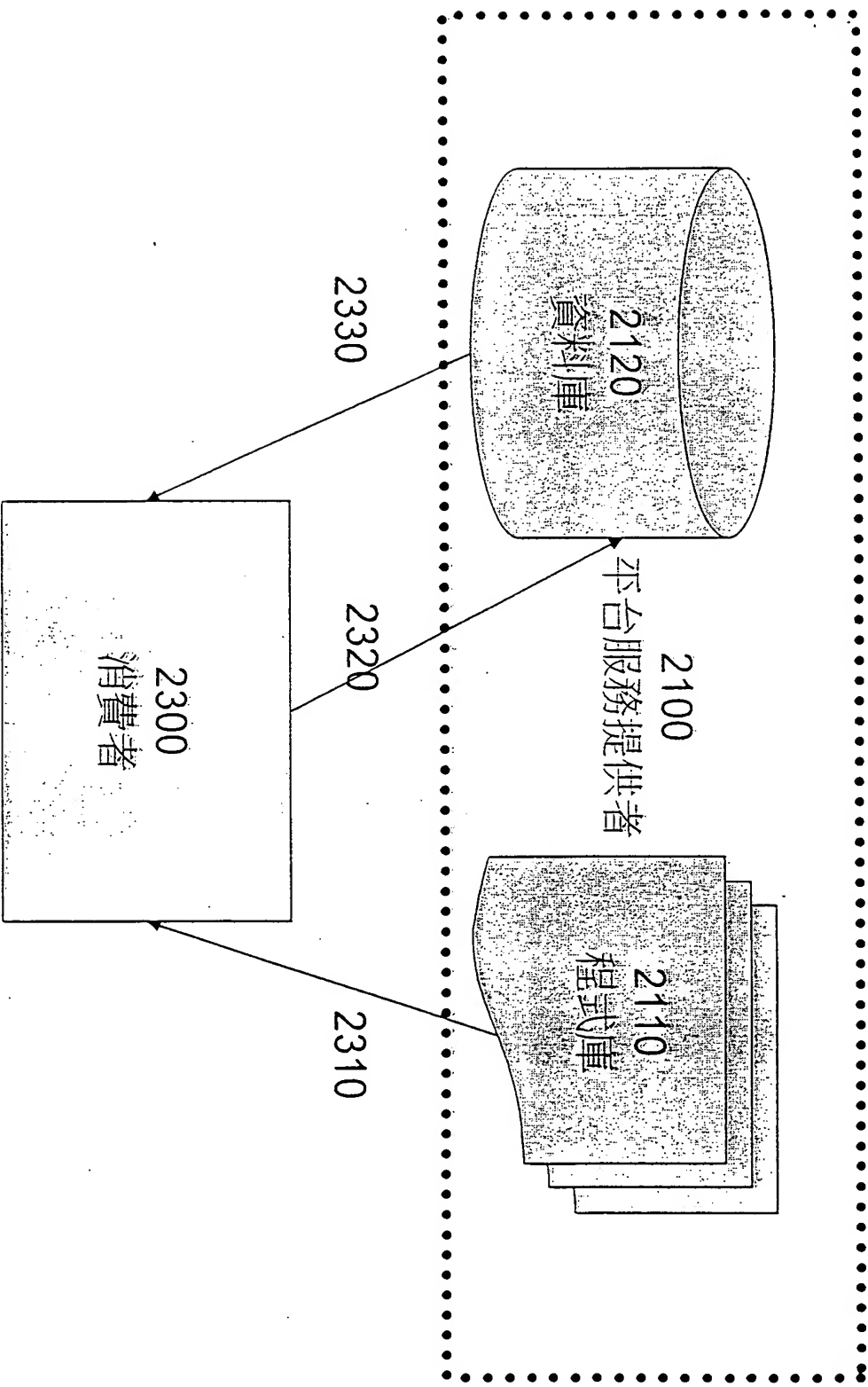
線



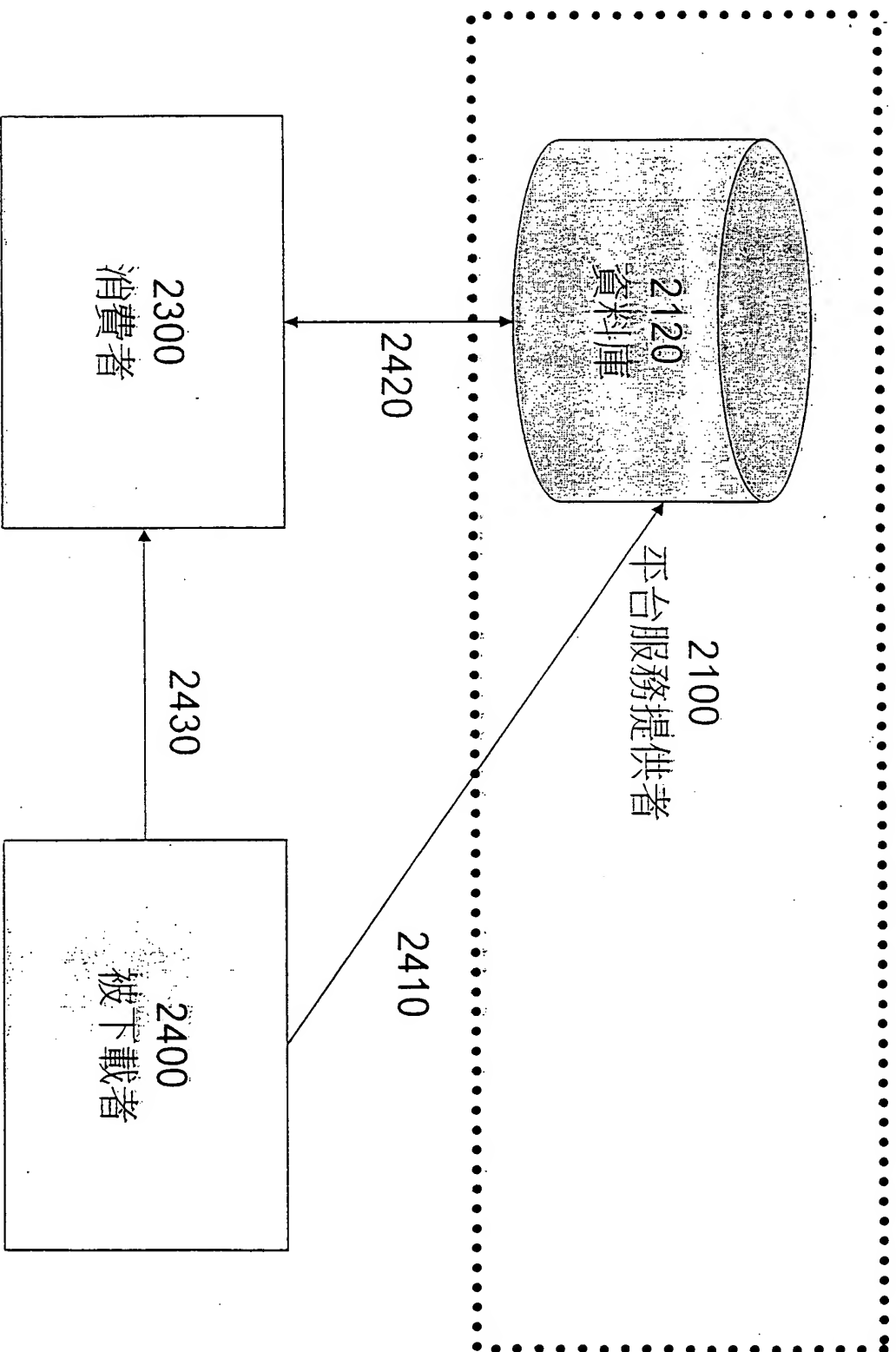
第1圖



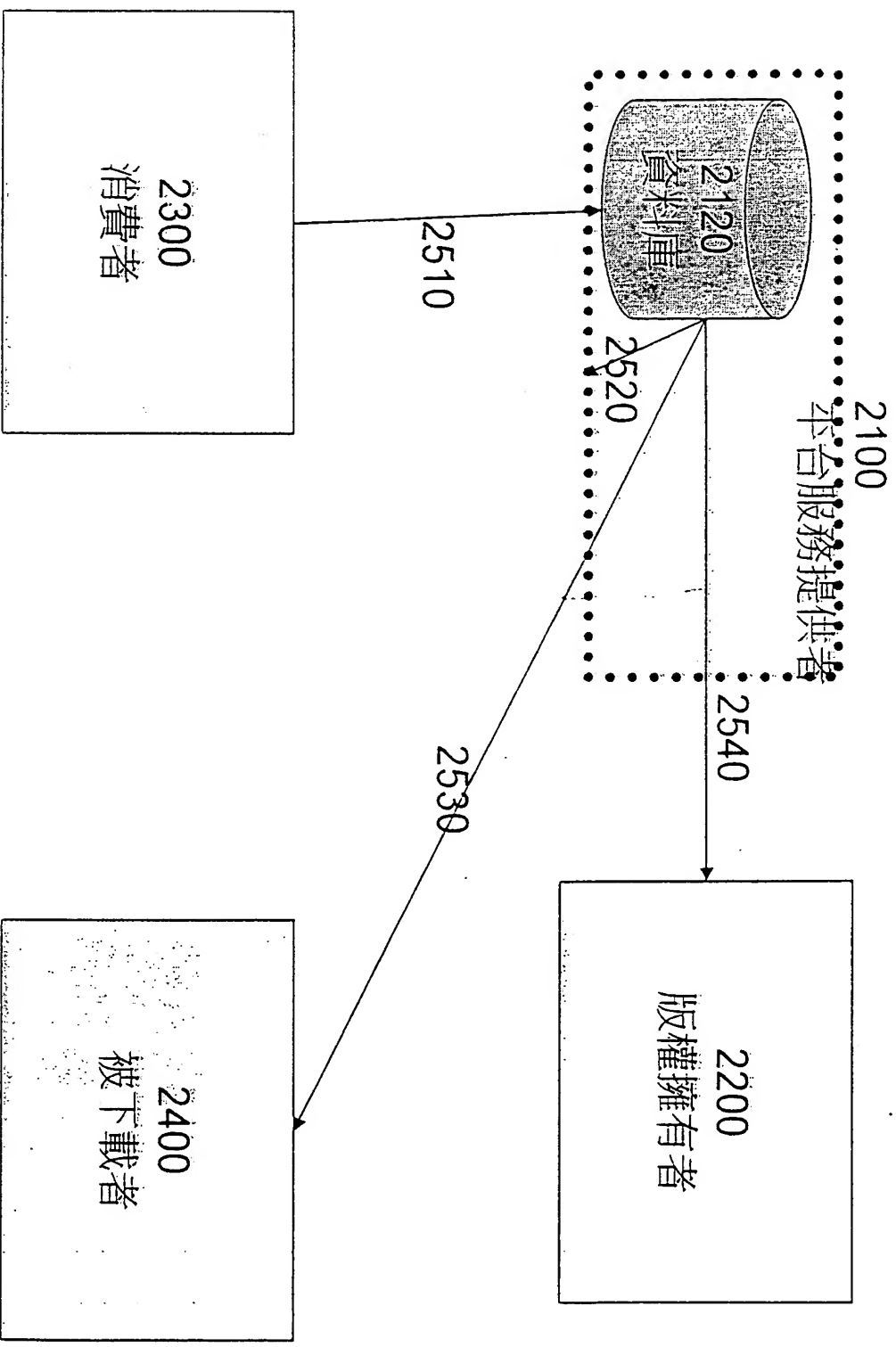
第2圖



第3圖



第4圖



第5圖